

Projet n°**Intitulé exact : “Pour un numérique durable”**

Synthèse courte du projet : Ce scénario pédagogique s’insère dans un projet eTwinning franco-italien sur le thème de l’Agenda 2030 et ses 17 objectifs fixés par les Nations Unies (écologie, bien-être, paix, justice, lutte contre la famine, égalités des chances etc.). Il s’agit d’une réflexion autour des enjeux du numérique dans la réalisation du développement durable, en liaison avec le domaine 4 du CRCN et le référentiel EMI pour le cycle 4.

Mots clés du projet : numérique, développement durable, Agenda 2030, environnement, santé, sécurité, données personnelles, italien, Emi, Etwinning.

Description détaillée du projet / de la séquence (résumé long sous forme rédigée, problématique)

Dans le cadre du projet eTwinning “Osiamo, Osons”, les élèves d’un français et d’un lycée italien ont travaillé ensemble sur l’Agenda 2030, afin de proposer des initiatives concrètes pour sensibiliser la communauté scolaire sur la question du développement durable.

Or, l’agenda 2030 reconnaît un rôle central au numérique dans l’accomplissement de ses 17 objectifs, en soulignant l’importance de documenter et diffuser les bonnes pratiques sur l’utilisation des TIC dans l’éducation.

L’enseignante à l’origine du projet eTwinning a élaboré un scénario pédagogique en concertation avec la professeure documentaliste, dans le but de sensibiliser les élèves aux enjeux du numérique au niveau environnemental et en relation à la vie personnelle de tout citoyen. L’aboutissement du scénario a été la production de jeux pédagogiques en langue italienne, à destination des partenaires transalpins, sur les thèmes d’un usage “éclairé” et “durable” d’Internet (**l’empreinte écologique, la cyber-violence, l’hyperconnexion, les fake news, l’e-sécurité, la protection des données personnelles...**).

Le scénario s’articule en différentes phases réparties sur 4 séances :

- Une phase d’information/compréhension (2 séances) : à partir d’une sélection d’articles, les élèves se sont questionnés sur les enjeux du numérique. Ensuite : ils ont synthétisé le contenu d’un certain nombre de ressources mises à disposition par les enseignantes et mené leur propre recherche documentaire sur le sujet.
- Une phase d’application/analyse (1 séance) : les élèves ont pu identifier les thématiques clés inhérentes au sujet (par exemple : protection des données, empreinte écologique...) et se sont questionnés sur les bonnes pratiques à adopter pour chacune d’entre elles (par exemple : gérer la géolocalisation sur son portable, vider régulièrement sa messagerie..)
- Une phase d’évaluation (à la maison) : les élèves ont testé leurs connaissances à travers Pix, en se positionnant dans le domaine 4 (protection et sécurité) ; ils ont également enrichi leurs savoirs et savoir-faire, en sauvegardant les tutoriels de remédiation mises à disposition par la plateforme.
- Une phase de création (1h) : A partir des connaissances et des compétences acquises, les élèves ont créé une série de jeux sur les bonnes pratiques numériques, à destination des partenaires italiens du projet eTwinning.

Objectifs :

- Améliorer l'ensemble des activités langagières en langue étrangère.
- Prendre conscience des enjeux liés au numérique en ce qui concerne la sécurité, l'environnement, la santé et, de manière plus générale, la présence numérique.
- Développer les compétences numériques à travers Pix.
- Coopérer pour atteindre un objectif commun (compétences sociales transversales).
- Apprendre à partager l'information de manière réfléchie et responsable.
- Adopter une démarche raisonnée dans la recherche d'informations.
- Analyser et développer son point de vue.

Pré-requis : niveau A2 + en italien**Modalités pédagogiques** **présentiel** **distanciel** **hybride** **comodal****Élèves impliqués** (nombre, niveau) : 18 élèves de Première LVC italien**Professeurs impliqués** (disciplines, nombre) : Professeure d'italien + professeure documentaliste**Handicap** (type de trouble, ex : dyscalculie, quelles adaptations ?) x**Outils et matériel nomade utilisés** (cadre d'utilisation, typologie et noms, commentaires sur les apports de l'outil)

- ❖ Outils pour communiquer, échanger, collaborer : Twinspace (blog collaboratif dans le cadre du projet eTwinning), La Digitale (Digipad) ; Pearltrees.
- ❖ Outils pour produire / coproduire / co-crérer : Learningsapps, quizlet ; pinup.com ; Agoraquiz ; Genially.

CRCNSe référer au cadre de référence : [compétences et niveaux de maîtrise](#)

| Domaine | Compétences et niveaux de maîtrise | Lien avec les programmes |
|---|--|---|
| 1 : Informations et données 4 : Protection et sécurité | Compétences visées : 1.1 : Mener une recherche et veille d'information <u>Niveau 2</u> : Reformuler sa requête en modifiant les mots-clés pour obtenir de meilleurs résultats Questionner la fiabilité et la pertinence des sources | La thématique : "Gestes fondateurs et mondes en mouvement" du programmes de langues du cycle Terminal Axes : - Innovations scientifiques et responsabilités. |

| | | |
|--|--|--|
| | <p>4.1 : Sécuriser l'environnement numérique</p> <p><u>Niveau 3</u> : Choisir et appliquer des mesures simples de protection de son environnement informatique.</p> <p>4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée</p> <p><u>Niveau 2</u> : Connaître les règles attachées à la protection des données personnelles ; connaître le concept de "traces" de navigation ; savoir que les traces peuvent être vues, collectées ou analysées par d'autres personnes.</p> <p>4.3 Protéger la santé, le bien-être et l'environnement</p> <p><u>Niveau 4</u> : Mettre en œuvre des stratégies de protection de sa santé et de celle des autres dans un environnement numérique ; prendre des mesures pour protéger l'environnement des impacts négatifs de l'utilisation d'appareils numériques ; prendre des mesures pour économiser de l'énergie et des ressources à travers l'utilisation de moyens technologiques.</p> | <p>- Citoyenneté et mondes virtuels.</p> <p>- Espace privé et espace public.</p> |
|--|--|--|

Matrice EMI

Objectifs de la matrice

X Être auteur : consulter, s'approprier, publier

X Comprendre et s'approprier les espaces informationnels

Partager des informations de façon responsable : produire, reproduire

Comprendre et expérimenter le Web et sa structuration

Assumer une présence numérique

X Argumenter : analyser, développer un point de vue

Évaluation

Productions et liens vers les publications : 1) Page du Twinspace (projet eTwinning) : <https://twinspace.etwinning.net/150204/pages/page/1614105> 2) Genially contenant les jeux (en italien) : <https://view.genial.ly/60992ae9a7293e0d746c1ba8/interactive-content-copie-stem-info>

Scénario : nom du scénario (il doit correspondre à la fiche Édubase, en soigner l'intitulé)

Lien vers la publication sur le site académique : http://

Lien vers le site de l'académie binôme : http://

Lien vers la fiche Édubase :

Analyse réflexive sur la séquence : Le co-enseignement (professeure d'italien + professeure documentaliste) a permis de travailler en même temps sur le développement de compétences différentes mais complémentaires (numérique, Emi, italien). L'articulation du scénario avec le dispositif Pix a été particulièrement efficace pour la consolidation des compétences des élèves en matière de numérique responsable. L'outil numérique a été précieux pour redéfinir certaines situations d'apprentissage nécessitant la coopération entre élèves et la mise en œuvre d'une intelligence collective. La situation sanitaire a causé "une accélération inattendue" dans la réalisation du scénario : les élèves auraient eu besoin de plus de temps pour mener leurs recherches documentaires, communiquer davantage avec leurs partenaires et surtout réaliser leur tâche finale (création de jeux).